PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

ИЗВЪНРЕДЕН БРОЙ

3.90 лв.

2 мегапостера

2 диска

Коледни оферти от Орбител

ОРБИТЕЛ ВКЪЩИ:

до **18** лева на месец

До края на декември:

1 мес. - 25 лв.

3 мес. - 70 лв.

6 мес. - 130 лв.

12 мес. - 216 лв.

ОРБИТЕЛ ИНТЕРНЕТ НА ЕКС:

до **0.08** лева на час

До края на декември:

100 ч. - 20 лв.

300 ч. - 50 лв.

800 ч. - 100 лв.

Валидност на часовите пакети - една година.

За контакти:
тел.: 937 07 07
e-mail: sales@orbitel.bg

Още: http://koleda.orbitel.bg

Orbitel
The Internet Company

Games 2001

Ето идва новият век! Идва толкова бързо и неусетно, че ми се ще да спра времето за малко и да върна лентата назад. Athlon-ите, Duron-ите и всичко, което познаваме покрай всекидневния си престой пред компютрите, остава в бъдещето. Да се върнем към епохата, в която е имало само диви и необуздани животни, изпълнени с желание за промяна. Появила се и една умна маймуна (да речем шебек :-)), която решила, че не й се ядат повече лишеи и мухъли. Тя хванала мотиката, хванала и пътя. Вървяла, обикаляла, търсила по-удобно място за живот – където да намери спокойствие и сигурност, някъде, където може да се задоми. Взела си и шебек от другия пол... оттам тръгнало всичко. И точно един техен далечен прапра племенник по бащина линия се сетил за Duron-ите. Създал ги, за да се радват маймуните. Направил им и компютърни игри, направил им и видеокарти за по 200$, измислил и разни други скъпоструващи "бъзикни". Този техен далечен "роднина" се нарича "компютърна индустрия". Той бълва все нови и нови неща, подобрява старите си постижения и постоянно проваля плановете на едни свои далечни братовчеди – конзолите. Но нека спра дотук с лирическите отстъпления. Да видим какво ни е приготвил този "господин" през новия век.

Сега ще ви представя само най-чаканите заглавия през 2001-ва според екипа на PC Mania, а дай боже и според читателите. Те не са подредени по някакъв критерий, а са разбъркани:-). Спрях се на тях поради няколко причини, които се чувствам длъжен да споделя с вас.

Първо, избрах игри от всички жанрове, защото на пазара се предлага твърде голямо разнообразие, въпреки че част от тях са доста скучни. Второ, някои от включените тук заглавия се отнасят към т.нар. "cross genre" или казано простичко не могат да се впишат в определена категория. Съвсем логично е да има и игри със строго дефиниран стил, макар че голяма част от хората вече са се наситили на старите известни и масови жанрове.

На първо място включих в списъка Black&White. Едва ли има геймър, който да не е чувал за нея! Може би това е най-чаканата игра за ценителите, която най-вероятно няма да бъде разбрана и приета от най-закоравелите Quake-фенове. Те също не трябва да роптаят, защото на хоризонта се виждат Duke Nukem 4ever и Return to Castle Wolfenstein – две безспорно очаквани игри. Но дано не си останат само на хоризонта. Първата се бави вече 3 години, а втората витае във въображението на феновете от около 8-9. Duke щеше да излезе през 1998-ма, но се оказа, че има нужда от опресняване. Wolfenstein пък е класическа игра и родоначалник на всички триизмерни екшъни. Завръщането й на екрана е радостна вест и се очаква да се получи нещо наистина добро.

При стратегиите има малка промяна – класическите Real Time Srategies излизат от мода, за да отстъпят място на своите наследници – Role Playing Strategies. Този ход е заслуга на хората от Blizzard, които се водят ветерани в жанра. След като показаха на цялото "геймърско" войнство как се правят стратегии, те се канят да направят нагледен пример за RPG-стратегията Warcraft III. На този проект се възлагат големи надежди, но и за него ще трябва да почакаме. За истинските RPG-фенове радостна новина е Arcanum – игра, разработвана от екипа на Fallout, който си направи собствена фирма – Troika Games. Надявам се тя да покаже на закостенелите типове, че и в това направление има още какво да се постига.

NFS: Motor City е реверанс към феновете на високите скорости. Сигурен съм, че и тук Electronic Arts ще покажат нещо ново и нещо различно. Друга интересна игра пък е Halo. Чакаме я повече от 2 години. Още има някакви съмнения дали изобщо ще излезе версия за PC. Ако обаче това се случи, Halo би трябвало да промени представите за това какво е "геймърски жанр". Най-накрая ще прочетете и за това, което почти всички чакаме – Diablo II Expansion Set. Много се писа и говори за това продължение, така че тук ще намерите само най-важното и безспорно най-интересното.

И така, това са игрите, които се чакат през 2001-ва – нови, различни, някои от тях доста авангардни. Дано само са добре реализирани, защото май на всички им писна от празни обещания...

CD 1

Baldur's Gate II: Chapter One

CD 2

ИГРИ

Tomb Raider: Chronicles
Tony Hawk's Pro Skater 2
David Mira Freestyle BMX
F1 Championship 2000
MechWarrior 4: Vengeance
Project IGI (I'm Going In)
Kingdom Under Fire, Far Gate

ПРОГРАМИ

BlackICE Defender 2.1, Netscape 6, GoZilla Free 3.92, AnyWhere 5.1, Hackman 5.01, Opera 5 (with JRE), Web-O-Rama 7.36

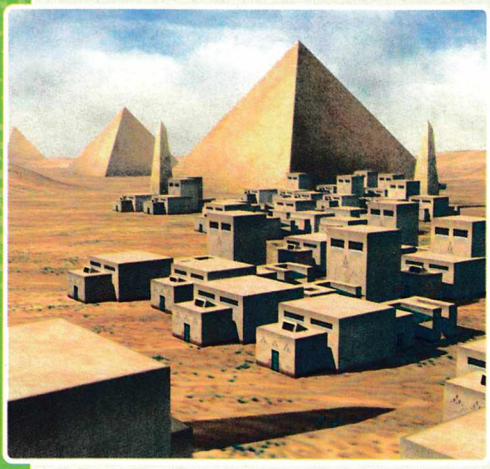
ЪПДЕЙТИ

Delta Force: Land Warrior, Deux Ex - Multiplayer patch, No Escape, No One Lives Forever

ЦЕЛИ ИГРИ

The Settlers: Smack a Thief!, Battlelords, The Forge, Wilkanoid, Egoboo, Outbound, FinalFighter, Magic Dust 2, Defense Commander, Freeride Thrash, Shaolin Soldier, Patience, Midnight Oil, Cubed, Vampirjagd 2: NightRace, Trixoid, Nuclear War, God of Thunder, PacVenture, Spryjinx 3D, Camy 2 - The Machine, Tux Racer, Easy Money, Shark Attack, Trap Shooting Pro, Asteroidz 3D, Operation Overcrowded

Black&White



Това може би е една от най-чаканите игри за 2001 г. Разработчик на стяганото за хитово заглавие е Lionhead Studios – фирмата на Питър Молиньо. Тази личност промени доста от представите на хората за това как трябва да изглежда една компютърна игра. Black&White не може да бъде определена жанрово. В нея има стратегия, куест, RPG, action и доста други типове игри. Смесицата от експлоатирани жанрове е логична и то не защото от такъв амбициозен и странен проект биха могли да се извлекат много дивиденти (най-вече финансови). Логична е, защото малко или много всеки жанр има своя предел на насищане. След около 10 години разработки и вариации едностилните игри просто омръзват и изчерпват своя потенциал. Геймърите започват да изискват все повече и повече. Единственият начин те да получат това, което искат, е жанровете да се обединят в нещо ново.

Вече бяхме свидетели на няколко такива игри – например The Sims. Колкото и някои да я наричаха стратегия, в нея определено има доста елементи на ролева игра. Това е едно от нещата, които я направиха успешно заглавие. Общо взето повечето чакани игри през 2001-ва са смесици и то, точно защото повечето жанрове се изчерпват.

А Black&White определено има с какво да ни изненада. Брилянтен сюжет, върховна графика, невероятен звук и страхотен геймплей. Това са все думи на разработчиците, но се надявам те да са истина. По картинките можете да се уверите, че поне в едно нещо не лъжат – графиката е супер яка. Сюжетът също е доста пленителен. Няма да се впускам в дълги разкази на историята и предисторията, просто ще ви разкажа за вашата роля в цялата тази каша...

Имало едно време една страна, наречена Eden – в буквален превод това означава рай. Но изведнъж се появили магьосниците, които след маса време разсъждения стигнали до извода, че могат да властват над мирните граждани и/или селяни чрез своите магии. Започнали се войни за надмощие, в които всеки магьосник можел да призове същество, което да го пази – Titan. И ето вие сте един от тези магове. В началото на играта избирате раса. Вариантите са доста: египтяни, гърци, сирийци и още много други. Всяка от расите си има характерни черти, които по-късно ще окажат влияние върху вашия Титан. След това избирате едно от трите предложени ви животни-бебета.

Следва голямата фиеста

започвате да се грижите за невръсното зверче. Наемате се с възпитанието му и отговаряте за неговата култура и морал. Ще можете да го разхождате из градовете на народа, когото сте избрали, да му забранявате да върши едно, да му разрешавате да прави друго... Така след време то се оформя като личност. Обаче се оформя и като външност! Питър Молиньо е наел на работа екип от психолози, които да разчетат правилно вашите действия. В този процес е 95% сигурно, че вашето животинче ще се превърне в нещо като ваше киберпревъплъщение. А външният му вид се определя според неговите (ваши) качества. Добрите и тихите се превръщат в костенурки, ленивите, но лоши – в крокодили, властолюбивите – в лъвове... Естествено има и много други възможности, но за съжаление те не могат да бъдат описани на една страница :-).

И ето идва сюблимният момент – животното ви се превръща в Бог. Жителите на Eden ще започнат боготворят порасналата гадинка и да принасят жертви в нейна чест. С това си доставяте най-важното нещо в играта – енергия за вашите магии. А те ще бъдат едно от ключовите неща, за да победите. В тази насока Молиньо ни е приготвил голяма изненада – нов, революционен начин за пускане на магии. С новата технология за "улавяне на жестовете", заклинанията вече ще се правят само чрез движене на мишката. Например, за да пуснете защитна огнена стена, достатъчно е само да оградите животинчето с кликане. Енджинът на играта вече сам преценява какво сте искали да направите и го изпълнява. Е, грешки 100% ще има, но да видим какво ще измислят програмистите от Lionhead...:-)

След като напълно изградите своя Титан ще можете да го насъскате срещу Титана на някой свой приятел в мултиплейър. Всичко това звучи доста пленително, зашеметяващо и адски интересно. Дано само производителите спазят сроковете и пуснат играта на време – чакаме я през март 2001-ва! Дотогава дерзайте!

http://www.lionhead.com

Return to Castle Wolfenstein

През далечната 1991-ва id Software ни зарадваха с една уникална игра. Тя се казваше Wolfenstein 3D и това странно "3D" караше всеки геймър (тогава бяхме доста по-малко) да се чуди къде са се дянали първите 2 части! Е, след време всички схванаха, че това всъщност означава "триизмерно". Но някои така и не разбраха какво толкова е триизмерно. Трябваше да мине доста време, преди да научат... Сега хората от id и Xatrix Entertainment (автори на бруталния 3D-екшън Kingpin) са решили най-после да уважат безсмъртната игра и да пуснат продължение.

То се очаква да бъде нещо наистина размазващо. Маса нацисти, мутанти, професори и други гадини ще се разкарват насам-натам и ще ви пречат да изпълните своите мисии, също както беше и навремето. Ще се срещнете със съюзническия суперкомандос B.J. Blaskowic, който се опитва да направи на пух и прах пъклените планове на нацисткия пълководец Химлер... Каква е разликата тогава? Разликата е в това, че тогава имаше само четири оръжия, а сега ще са девет. Тогава това "3D" означаваше просто илюзия за триизмерност, а сега всичко е суперобемно и реалистично. Авторите дори уверяват, че ще можете да влизате във всяка постройка, която забележите. Вътре всичко ще бъде обзаведено като в реална сграда и ще изглежда като истинско. Фигурите на хората ще бъдат с максимална детайлност и ще могат да се движат съвсем естествено. AI-то ще бъде на доста високо ниво – гадовете ще ви правят засади, ще могат да се прикриват в димни завеси и дори да ви примамват в укрепленията си. Въобще id Software винаги са пускали почти перфектни игри и да се надяваме, че и сега няма да изневерят на блестящия си стил. На хоризонта се задава продължение на една безсмъртна игра, изпълнено с нови приключения и авантюри.

http://www.3dactionplanet.com/wolfenstein

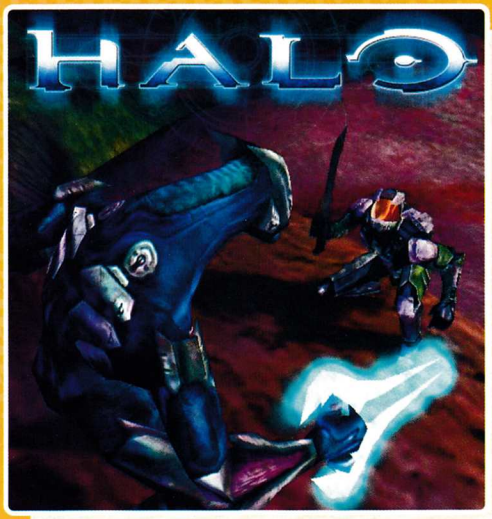
Duke Nukem 4 ever

Защо вече усещам ироничните ви усмивки? Защо май се каните да прихнете от смях и да хвърлите списанието през балкона? Какво ли накара 3D Realms да ни свалят звезди от небето и да говорят празни приказки? Защо трябваше супергерой от калибъра Duke Nukem бъде приравнен на пищна блондинка с гръдна обиолка над 90 сантиметра, която би могла да бъде единствената причина нормален човек да чака повече от 20 минути?:-) А Дюк се бави повече от 3-4 години. И май както е тръгнало, може и да не го дочакаме...

Но какво всъщност се случи? Стана така, че разработчиците на продължението бяха почти готови с вариант на играта, базиран на engin-а на Quake 2. Изведнъж 3D Realms се усетили, че излезе Unreal и си казали: "Що да не почнем отново, да зарежем т'ва дето сме го правили 2 години и да направим нова игра". И всички единодушно решили да започнат отначало (и да не вземат хонорари за двегодишния си кръвтовски труд, отишъл на вятъра:-)). И седнали те, работили усилено по 25 часа в денонощието и направили нещо ново. Решили обаче на никого нищо да не казват за него! Запазили го само за себе си.

Някъде тук се намираме ние в момента. Никой нищо не знае за преработения Дюк, също както и авторите нищичко не знаят за новия Дюк! Да повторим старите неща, казани до момента, май няма смисъл? Съмнявам се, че очаквате да прочетете поредното разводнено превю за Duke, превю, писано около 10 пъти по списанията и писнало на всички фенове, които нервно пуфтят и чакат нещо истинско. Според мен е редно авторите на Duke Nukem 4 Ever да се стегнат и в най-скоро време да пуснат нещо – поне демо, trailer или каквото и да било. Дано се окажат верни и слуховете, че четвъртият Duke ще се появи на бял свят някъде през второто тримесечие на 2001-ва. В противен случай 3D Realms ще чакат някой отново да им обърне внимание. И както бе казано преди време: *"все пак това е Duke Nukem Forever – we'll be waiting forever!"* :-)

http://www.dukenukemforever.com



Halo

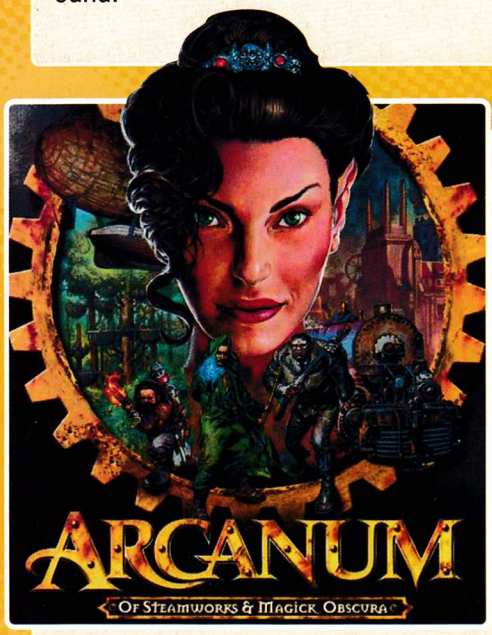
Ако някой все още не е чувал за Halo, той определено е изпуснал много! Очакваната от около три години игра на Bungie със сигурност ще се превърне в бомба със закъснител. Западните медии дори твърдят, че тя ще окаже влияние на компютърните игри точно толкова, колкото и Doom.

И наистина на Halo се възлагат големи надежди, въпреки че напоследък се разнесоха лоши новини.

Според доста разпространен слух играта ще се появи само за X-Box (новата конзола на Microsoft). Да се надяваме, че прогнозите ще си останат само проклятия от страна на злите езици. Ако това наистина стане, hardcore-геймърите ще бъдат лишени от най-голямото си щастие – опознаване на нови хоризонти. И Halo, както повечето игри през 2001-ва година, е хибридна. Тя включва елементи на реалновремева старегия, 3D-екшън и – разбира се – на ролева игра. Действието ще се развива в далечното бъдеще, където няколко раси водят борба за надмощие. Вие влизате в ролята на супер hi-tech киборг и ще трябва да защитавате родната си планета. Ще се изправите срещу могъщата извънземна цивилизация Covenant, която разполага с много по-развита технология и застрашава бъдещето на Земята... Много неща около сюжета още не са ясни, но определено ви чака тежка партизанска война срещу злите пришълци. Най-интересното в тази игра обаче е нейният енджин. Той дава възможност за изобразяване на огромни площи, плюс многобройни управляеми полигони, без това да се отразява фатално на вашата видеокарта или CPU-о ви. Под управляеми полигони разбирам всякакви джипове, танкове, коли, самолети, войници – общо взето всичко, което може да се мърда. А това "всичко" съвсем не е "малко". Ще имате на разположение над 20 вида наземни превозни средства и около десетина хвъркати машини. Ще разполагате с около дузина оръжия, както и с пълна свобода на действието.

Не случайно хората са сравнили Halo с класика от калибъра на Doom. Дано успеем да я видим за PC. Можете да хвърлите едно око и на интернет-адрес:

http://halo.bungie.com



Arcanum

Все още съществуват хора, които си мислят, че жанрът hardcore-RPG има едни-единствени покровители. Според тях това са Black Isle/Bioware. Но те забравят, че на времето имаше и една страхотна игра, наречена Fallout. Тя беше разработена от трима гениални програмисти, които в един момент решиха да напуснат гигантите, водещи се за лидери в жанра. Какво се случи с тях? Просто си направиха своя собствена фирма – Troika Games. Не че са руснаци, просто са трима и са с достатъчно висока обща култура. Творението им Arcanum, което се чака всеки момент, безспорно го доказва. Може би най-чаканото от мен RPG досега! То предлага маса нововъведения и приятни изненади. Какво всъщност е Arcanum? Това е свят на науката. Свят на високите технологии и безумно интересните същества, които го населяват. Това обаче са и същества, решили да се върнат към знанието прадедите си. Те не са безразлични и към магиите, които са ключов фактор в живота на всеки жител на Arcanum.

Конкретни неща около историята засега почти не се знаят. Знае се обаче доста около геймплея. Ще имате на разположение 8 раси, сред които дори гноми и полуогрета.

Уменията ви се делят на ментални и физически. Умствените се делят на воля, привлекателност, наблюдателност и умствен потенциал (интелект). Физическите ще са красота, сръчност, сила и издръжливост. С тези 8 умения определено можете да създадете десетки различни индивидуалности и да усетите пълната трупка от геймплея. Играейки, ще имате възможност да придобивате различни умения – и магически, и механични. Правенето на магия за приспиване например, върви в комплект с химията, убийствените магии – с анатомията и т.н. По кой път да тръгнете – това ще е дилемата в тази игра. Ще бъдете изправен пред трудния избор – Магията или Техниката? До идването на този шедьовър ни делят броени седмици. Надявам се в това отношение да няма изненади.

http://www.troikagames.com

Warcraft III

Warcraft III! Мисля, че дори най-заклетият фен на триизмерния екшън поне е чувал за тази игра. Това бе една от първите реалновремеви стратегии. Тя се появи след излизането на Dune 2 и, естествено, веднага възникна въпросът "Dune 2 или Warcraft?". Той остана нерешен дори след пускането на Warcraft 2, която наистина събра очите на повечето стратези. И ето сега стоим в очакване на третата част на играта, която се очертава да бъде коренно различна от предшествениците си! Тя ще даде тласък на смесения жанр Role-Playing Strategy и това определено е интересно хрумване от страна на Blizzard – разработчиците на серията. Те пожънаха много слава покрай класическите си стратегии Warcraft и Starcraft, но въпреки това са решили да сменят тактиката и стратегията.

А всъщност вече се знае доста около новата игра. По-подробни превюта ще прочетете в следващите броеве на PC Mania. Сега ще спомена само няколко любопитни подробности. Първо – срокът за пускане на играта беше отложен с няколко месеца – вместо средата на 2001-ва тя ще се появи в края на годината. Освен това вече е сигурно, че сюжетът на Warcraft 3 ще се припокрива със сценария на нереализираня куест Warcraft Adventures. Естествено, това ще е единствената прилика между двете игри! А иначе е известно, че в играта ще има пет различни раси, като една от тях се пази в тайна. Останалите четири са следните: Orcs, Humans, Demons и Undead. Петата раса ще бъде обявена през февруари и вие ще научите първи детайли за нея :-)! Друга подробност е това, че вече ще се набляга повече на мелетата, а не на строенето. Но под "мелета" не разбирайте петдесетина units, хвърлени на вятъра в някоя кръвопролитна сеч. Напротив – колкото повече единици изпращате в боя, толкова по-малък е шансът ви да победите. Това е така, защото вече всеки ваш войн си има experience. От него зависи колко е силен и дали става за добро сбиване. Докато чакаме Warcraf 3 на нас ни остава единствено възможността да трупаме experience, тренирайки с по-старите игри от серията :). Дано да ни помогне и в новата Role Playing Strategy...

http://www.blizzard.com

Diablo 2 Expansion Set

Мисля, че думите са излишни! Само името Diablo 2 expansion говори достатъчно добре за себе си. Новото продължение на безумно зомбиращата (в добрия смисъл на думата:-)) игра Diablo е на път отново да завладее света. Не се и съмнявам, че expansion-ът ще бъде поне толкова добър, колкото беше Diablo 2, че дори и повече. Първото и най-важно нещо в него са двата нови класа герои – Assassin и Druid. Assassin-ът всъщност е жена-убиец! Тя владее до съвършенство бойните изкуства. Трите ѝ специални умения ще са martial arts, traps и Shadow Disciplins. Мадамата ще бъде безмилостна и хладнокръвна, родена, за да убива. Друидът пък ще борави най-вече с природни магии. Едно от уменията му е да се превръща в зверове – мечки, тигри, вълци... Той ще може и да привиква на помощ горските обитатели, които ще го следват, "докато смърта ги раздели" :-).

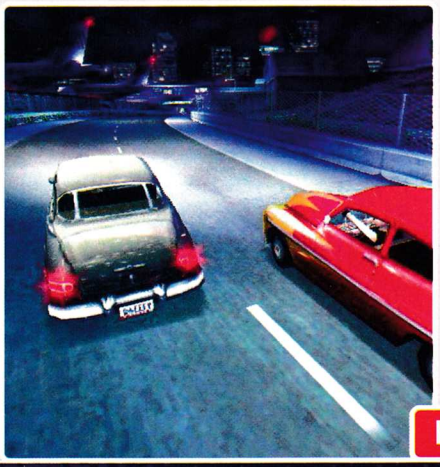
Друга новост в играта е това, че вече магьосницата ще си има магически сфери – Orbs! Те ще дават допълнителни възможности при правене на магии, ще добавят armor и други бонификации. Има още една добра вест – вече не е нужно да събирате целите комплекти от специални предмети (в Diablo 2 бяха зелени). В addon-а към Diablo 2 ще е достатъчно да имате два или три от тях, за да получавате някакъв бонус. Впечатляващо е, че авторите обещават над 1000 (!) нови оръжия и доста допълнителни умения за старите класове герои. Разбира се в expansion-а ще има и една нова част – Act 5. В него ще можете да общувате с нови NPC-та и отново да пазарувате по-добра бойна екипировка. Естествено, ще трябва да изпълните и основния си куест – да убиете Бейл, последния оцелял от Братята на Мрака!

Приятна изненада ще откриете и във вашия сандък. Той ще е по-голям от преди, но не се знае с колко :-). За хорадрическия куб ще има нови рецепти, с които да генерирате по-добри оръжия и екипировка. Вече ще можете да забъркваате нещата така, че да се увеличава броят на socket-ите по вашите предмети. Да, вече ще можете да слагате повече от три камъка по разните там щитове, мечове, шлемове... Въобще не ми се мисли какво чудо ще се получава накрая :-). И нека спрем до тук... Нека Diablo-то само докаже своите безспорни качества!

http://www.blizzard.com

Need for Speed: Motor City

Не се и съмнявам, че любителите на високите скорости очакват това заглавие с изключителен интерес. Не защото то ще предлага нещо ново и революционно или защото ще бъде шедьовър от класа. Просто защото това е поредното продължение на Need for Speed. Но не бързайте да сравнявате Motor City с предходните игри от тази серия. Тя ще бъде много по-различна и същевременно много стромодна. Ще имате възможност да карате в голям град, който напомня Detroit (толкова пъти съм ходил там, че само по картинките разбрах, че е той:-)). Ще управлявате само ретроколи. Ще имате възможност да изпробвате всички возила от 30-те години до днес. Графиката на продължението ще бъде по-ръбава, по-старинна и уж "старомодна". Но зад това се крие изначалната идея – пълното навлизане на играча в предлаганата епохата. Музиката също ще бъде нетрадиционна – jazz, be-bop и rock'n'roll.



Ще имате възможност да правите много промени с колата си. Разполагате с определен брой skins, които можете да поставите на ламарините. Другата възможност е просто да направите свои цветове, модели и окраски. След това дори ще можете да ги разменяте в интернет. Най-голямата новост в играта е това, че колата вече не се възприема от енджина просто като... кола! Тя вече представлява съвкупност от множество чаркове, сглобени в едно. Вследствие на това ъпгрейдите ще се отразяват значително на машината ви, а няма да са просто досадна формалност. Въобще новости около Need for Speed има много и едва ли ще могат да бъдат описани всичките. Да се надяваме, че EA ще изпълнят сроковете си и до лятото на 2001-ва ще можем да се разходим из Motor City, който да е нещо наистина различно.

http://www.needforpeed.com

to be Contined...

Надявам се, че останахте доволни! Игрите, за които прочетохте, наистина са доста чакани... и някои от тях май ще останат недочакани. Има заглавия, които са сравнително отскоро, но по една или друга причина не намериха място в материала. Реших да добавя нещо за две, които наистина си заслужават, въпреки че за едната от тях се говори отдавна. Това са Team Fort-ress 2: Brotherhood of Arms и Neverwiner Nights.

Около **Team Fortress 2** се шуми отпреди 1-2 години. Това ще е 3D Shooter, предназначен предимно за екипен мултиплейър. В него можете да участвате като бойци с различни професии – снайперист, пехотинец, шпионин, медик, инженер и още много други. Имайки предвид, че сред пуцалките напоследък преобладават кървавите безмозъчни мелета, определено има нужда от игри като TF. Да се надяваме, че ще я видим до 3-4 месеца.

Neverwiner Nights пък е легенда! Това е игра, за която се знае от около година. Авторите и обещават изцяло нов 3D-RPG engine. С него ролевите игри ще навлязат в нова ера, ще се виждат от нова гледна точка – отгоре и отстрани – като ще бъдат съвсем триизмерни. Най-интересното около това заглавие е начинът на игра. Всеки може да напише собствено приключение, което да разцъква часове наред, без да губи удоволствието от играта. Това прави компютърните RPG-та съвсем близки до оригиналните pen&paper варианти, в които разнообразието и свободата на действието са най-важните неща! Ще имате възможност дори да сваляте готови игрови модули, които да изиграваме след като минете дадените ви от производителите приключения!

Ако не сте останали удовлетворени от представените игри за 2001-та, то или сте твърде претенциозен, или...?

За момента това са заглавията, които грабват окото! Е, да се надяваме, че ще има и още хубави неща...

Орлин Широв

http://www.pcmania.bg

TOMB RAIDER CHRONICLES

За повечето гейм-критици Tomb Raider е поредица, изчерпана още след излизането на второто заглавие. Факт е обаче, че тя пожъна много голям успех, въпреки че е обект на масово оплюване. За повечето геймъри това е просто игра, с чиято главна героиня си плакнат очите. За мен обаче Tomb Raider е велико заглавие...

Може би точно тази пристрастеност към поредицата ме накара да очаквам твърде много от Chronicles – петата част на играта. За жалост тя не предлага революционни новости и не се различава значително от предшественика си – TR: The Last Revelation :-(. Това обаче не бива да ви учудва. За TR: Cronicles се знаеше твърде много още през ноември и редовните ни читатели едва ли са пропуснали preview-то. За останалите ще кажа само, че Лара се води загинала, а сценарият на новия Tomb Raider всъщност представлява спомените за четири предишни авантюри на Lara Croft. Така че няма да изпадам в подробности. Ще обърна внимание главно върху разликите в това, което се очакваше, и това, което всъщност са неразкритите до момента приключения на авантюристката.

Както и подозирах, момчетата от Core Design без много да му мислят са изпаднали в доста парадоксална ситуация. Непростима глупост е, че Лара би могла да умре в някое свое минало приключение, а по-късно (в Tomb Raider: The Last Revelation) да се разхожда спокойно ни лук яла, ни лук мирисала. Не е нужно чак толкова въображение, за да се измисли някакво приемливо решение на тази тъпа ситуация. Но създателите май не са обърнали нужното внимание на факта, че играта е за миналото на героинята.

Въпреки всичките обещания,

бъговете не са премахнати!

Това си беше гнусна лъжа с рекламна цел :-(. Лара преспокойно затъва до половината в стената. Не са рядкост и случаите, когато играта ви изритва най-безцеремонно. Това са забележките ми по геймплея.

Все пак има някои новости относно приложението на бинокъла и мерника. Вече можете да zoom-вате гледката, както и да осветявате наблюдавания обект. Отново имаме добре пресъздадена атмосфера, която е дори по-впечатляваща от преди. Наслада за окото са изключително детайлната графика, мъглата, прахта, която се вдига от земята, огънят... А водните повърхности са просто невероятни! Някои от тях са бистри, други са мътни. В тях ще откриете бълбукащи балончета, плуващи боклучета и всякакви други неща. Водопадите пък се разбиват страшно реалистично. Вече ги няма старите хвърчащи на всички посоки полигони. Ще можете да се порадвате на истинска пяна. Когато вали, ще можете да видите как водните капки

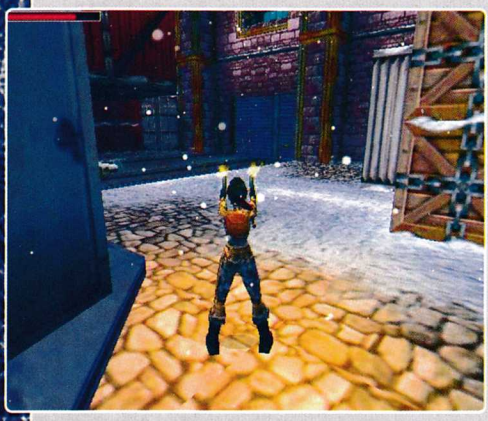
3D ACTION-ADVENTURE

графика	★★★★★½
звук	★★★★½
геймплей	★★★★½
общо	★★★★

PC CD ROM

издател 1+1xCD
Eidos Interactive
www.tombraider.com

системни изисквания
Pentium II 266MHz, 32 MB RAM, Win 9x
520 MB free HDD, 4 MB SVGA, DirectX 7.0



се стичат по предизвикателното тяло на археоложката или как се разбиват, щом достигнат земята. Но аз май доста разводних статията с всичките тези описания :-). Ще обърна малко внимание и на огъня и продължавам по същество. Светлинните ефекти са по-добри от преди. Огънят изглежда супер и можете да видите облачета дим над горящите факли например. Лавата пък вече ви осветява, ако се пльоснете в нея и си счупите вратлето. Разделителните способности, които можете да използвате, също са доста разнообразни (8 броя) и достигат до 1600x 1200. Като цяло графиката е жестока, най-добрата възможна за стария графичен енджин.

Ще забележите също, че

опонентите се държат по-адекватно

Здравият бой вече се отрязява върху техните действия, способности и външен вид. Понякога те губят част от своята боеспособност, понякога – крайник, след като изядат някой здрав пердах. Тук обаче отново се сблъскваме с едно неизпълнено обещание. Лара не може да претърсва телата на противниците си. Те не само умират доста безкръвно, но и накрая изчезват :-(.

И все пак Tomb Raider Chronicles е попълнение, което никой фен не трябва да пропусне в своята колекция. И като последна игра от поредицата (този път наистина :-)) си поставя за цел да остави у вас приятни спомени и впечатления. Далеч се съмнявам обаче, че ларофобите ще се убедят така лесно. Те едва ли ще обърнат голямо внимание и на следващата игра, в която Лара би трябвало да бъде главен герой. Разбира се, става дума за играта с работно заглавие Tomb Raider: Next Generation, която тряба да се появи към края на 2001-ва.

Но не се заблуждавайте, това не е Tomb Raider 6. Такъв няма да има. В Next В Generation няма да има и кьорава гробница. Това ще бъде нещо наистина различно. Дори жанрът още не е уточнен. Играта е замислена в стил "приключенията Мълдър и Скъли" от "Досиета-Х". Няма да партнирате на чаровник с голям нос, но ще се сблъсквате с типичната психарска атмосфера. Да караме подред обаче.

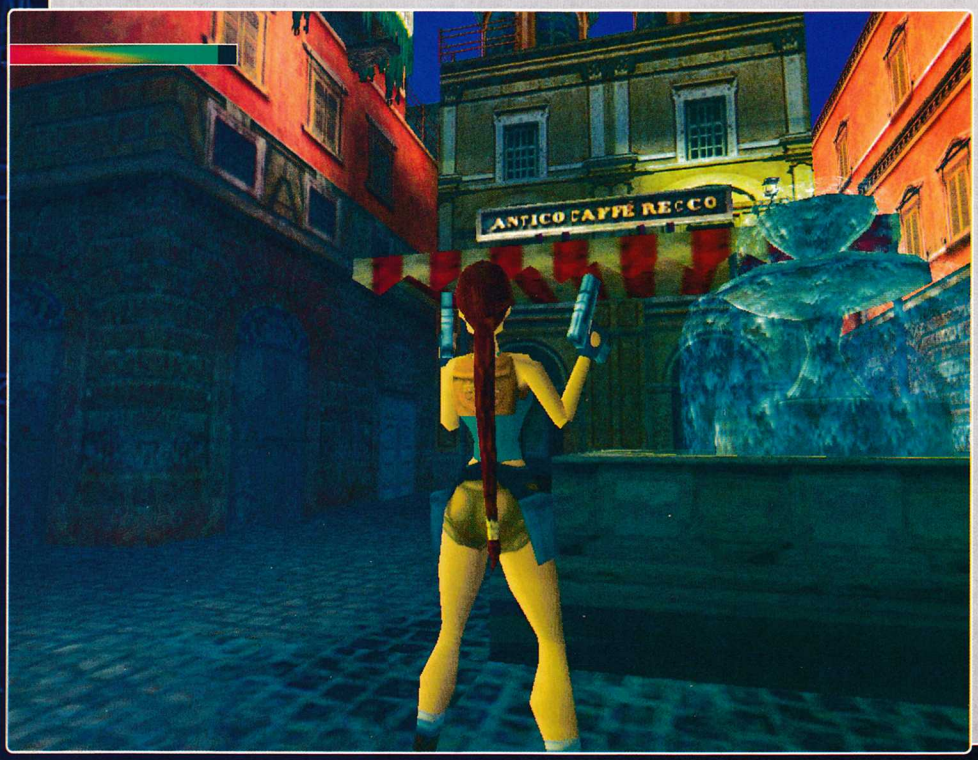
Какво е станало с Лара, ще попитат някои от вас. А аз, естествено, няма да им отговоря :-). Ще ви разкрия само връзката между Tomb Raider и Next Generation...

"...Камерата се снижава и навлиза в прав тунел без таван. Вон Крой и водачът на групата, която търси тялото на Лара, са обгърнати в тъмнина. Цари гробовна тишина. Групата навлиза в малко помещение, осветявано от горящи факли. Един от хората намира нещо в пясъка и го подава на Вон Крой. "Открихме я!"

Всеки сам да си прави изводите. Официалната информация за story-то все още е тайна. Знаем само, както преди гръмко заявихме, че Лара е мъртва. Сега можем да кажем –

"Лара е жива!"...

Тя все пак е оцеляла, но се сблъсква с жестоката реалност. Авантюристката осъзнава, че оскверняването на древни храмове не е целта на живота й. Тези нейни стъпки към самопознание я тласкат към криза. Тя е на ръба. Не знае как да се справи с проблемите си. Според Ейдриън Смит (един от шефовете на Core Design) "...Лара може да посегне към



алкохола, наркотиците... Но никой не знае какво ще решим да сложим във финалната версия на играта..."

Да пристъпим обаче към новостите. Графиката на Next Generation ще е наистина убийствена! Великолепни ще са и системните изисквания обаче :-(. В играта ще има силен RPG-елемент. Всеки сам ще генерира своя Лара. Това обаче няма да става като разпределяте определен брой точки между различни способности. Уменията на героинята ще се развиват по време на играта. И ако например вие постоянно спринтирате, ще станете по-издръжлив и ще можете да пробягате много дълги разстояния, без да изплюете дробовете си на асфалта. Знае се, че играта ще съдържа повече насилие и кръв (така че може да се хареса и на някой поразкрепостен фен на Quake :-)). Освен това историята е предназначена за възрастната аудитория. Според слухове ще има игра в мрежа. Те са породени от факта, че ще можете да управлявате и други герои. Също така Лара ще има изцяло обновен гардероб.

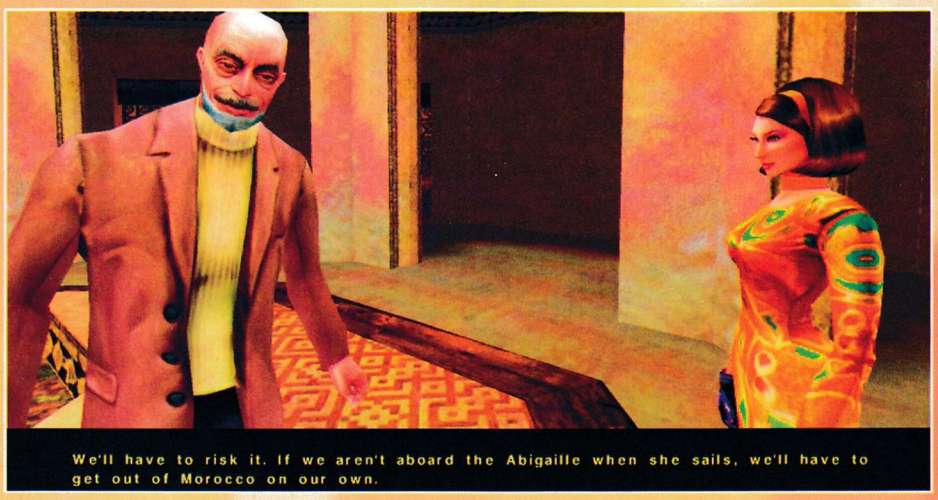
Поредицата с г-ца Крофт ще бъде превърната в сериал. Новите приключения на авантюристката са планирани поне за 5 години напред. Обявявайки това, създателите смятат, че ще предизвикат възторг, а не отегчение. За съжаление много от скептично настроените български геймъри едва ли ще се зарадват на новината. За разлика от западните си събратя много наши сънародници едва ли ще погледнат сериозно на заглавието. И ще сгрешат. TR: Next Generation действително претендира, че ще предложи нещо ново. Играта ще се базира на история, писана от холивудски сценарист, чието име все още е тайна. Ще можете да закупите новата игра с Лара към края на 2001-ва и подробностите вероятно ще са ясни малко преди това. Интригуващият сюжет обаче няма да завършва с край на мисията. Ще можете да даунлоудвате продължения от net-а или ще закупувате add-on-и...

Играта ще се разпространява за PC, Sony PlayStation 2, вероятно ще се появи и за Microsoft X-Box.

И така, ако сте по-консервативно настроен фен на поредицата, вземете си и TR5. Ако имате претенциите за нещо ново обаче, по-добре почакайте до 2001-ва! Тогава ще се срещнем с обещаната ни "по-тъмна" Лара.

Лили Стоилова

No One Lives Forever


We'll have to risk it. If we aren't aboard the Abigaille when she sails, we'll have to get out of Morocco on our own.

Никога не съм харесвал края на шейсетте години: гадна музика, нежни "революции", псевдобунтари, битници и хипари, наркотици, коси, бради, врати и прозорци, Джон Ленън и разни други подобни гадости. Пфу! Помия!

Единственото, което малко оправя това ми впечатление, са моделите на Ferrari – 712 Can Am и Porsche 911. Както и шпиономанията, която тогава се е вихрила, и нейните абсолютни върхове – Агент 007 и, разбира се, българския му аналог майор Емил Боев :-))). Е, аз и тук имам от какво да се оплача – не си падам нито по Шон Конъри, нито по Роджър Мур, нито по Пиърс Броснън, а и въобще по мъже. Но признайте си и вие, че филмите за Джеймс Бонд са супер. Те имат неповторим шпионско-приключенски дух, страхотни каскади, огромен бюджет, убийствени коли и много на брой и все красиви жени!

Точно за жените ми е мисълта!

Винаги съм си мечтал за Агентка 008, която да прави същото като Агент 007, но да има предимствата на нежния пол – обаяние, чар, остър език и хубаво дупе. Е, вече и това го има! Засега само на игра, но надявам се Холивуд да се позамисли и да направи някой и друг филм. Играта се казва No One Lives Forever.

Главната героиня в тази убийствена и много близко до съвършената игра е Cate Archer и историята на нейния живот е странна, сложна и много интересна. Тя е родена през март 1942-ра година в заможно шотландско семейство. Раждането ѝ явно е било трудно и малко след това нейната майка умира. Въпреки това Cate е с облагодетелствано детство. Баща ѝ я научава на лов, риболов и езда, праща я в елитно училище. Когато става на четиринадесет години, идва и първият житейски трус – нейният баща се самоубива. Това естествено напълно разбърква живота на младото момиче – тя започва да живее по сиропиталища. Героинята бързо се научава да лъже и краде. В последното тя е толкова добра, че четири години живее само от това, което задига от джобовете на случайни минувачи. Няколко години по-късно животът ѝ се променя отново, но този път за добро. Това става, когато открадва портфейла и часовника на един странен господин. Той се оказва Bruno Lawrie, водещ агент на UNITY, интернационална организация за борба с тероризма. На неговия часовник е монтирано устройство за следене, нещо като GPS, и когато тя се прибира, намира същия този господин да я чака в нейната квартира. Възхитен от таланта, ловкостта и безстрашието ѝ, той решава да я вземе на работа в UNITY.

Минавайки през четири годишно обучение

тя се превръща в един от най-добрите агенти под прикритие, кодово наречена The Operative. А Bruno Lawrie става нейният учител, съветник и най-добър приятел.

Bruno, както всеки таен агент, има свой най-голям враг. Неговото

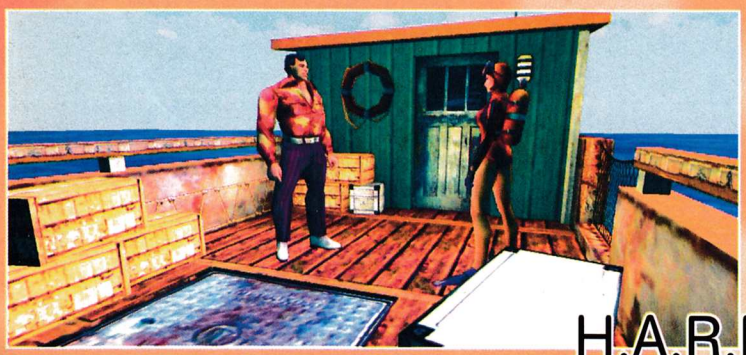
3D SPY ACTION

графика	★★★★★½
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★

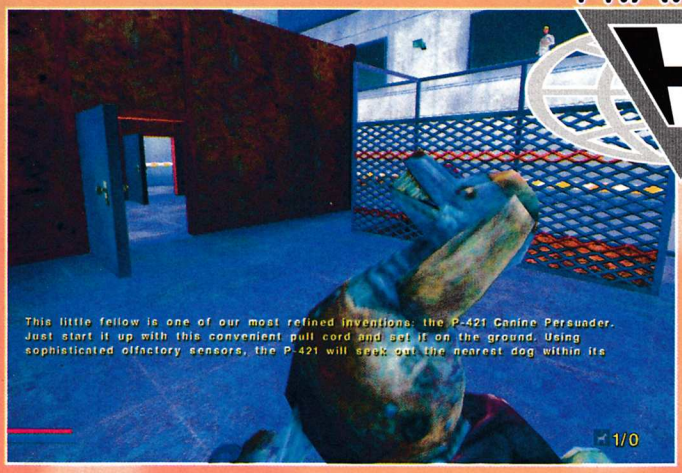
PC CD ROM

издател 2 x CD
Monolith
www.the-operative.com

системни изисквания
Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
900 MB free HDD, DirectX 7a, 3D Video



H.A.R.M



име е Dmitrij Volkov. Той е роден в Русия, нелицеприятен, огромен господин с едно око и отвратителен нрав. Първата среща между Lawrie и Volkov става при една от най-ранните задачи на Bruno в Москва. Мисията предизвиква две неща – частичното ослепяване на Dmitrij и заканата, че отмъщението няма да закъснее и ще е много по-жестоко от очакваното.

Няколко години след това внезапно започва системно избиване на агенти на UNITY във всички точки на света. Това усложнява неимоверно много работата на организацията. Налага се началниците да се обърнат към вас – The Operative – агент Cate Archer и Bruno. Макар и малко издънила се в предишните си мисии, тя и Bruno остават единствените активни агенти в околността. Естествено, те поемат задачата за охрана на глухия като брадва американски консул в Мароко. Следва един кратък инструктаж и предупреждение, че издънки този път не може да има. След кратък полет със самолет се озовавате в знойната и много красива африканска държава.

И така играта започва...

Въпреки цялото ви старание веднага се случват цели две издънки. Малко след като вие с Bruno решавате да си тръгнете с чувство на добре свършена работа, консулът бива застрелян. Веднага след това се появява самият Volkov, който без да му мигне единственото останало око, разстрелва почти от упор Lawrie.

Това поражда пълен смут в UNITY и вашата душа. И като останал вече наистина единствен агент, вие поемате всички задачи накуп, а те не са малко. Cate Archer се заклева, че гражданинът от руско потекло ще си получи залуженото, каквото и да ви струва. За нещастие и в следващите две мисии имате не много голям успех. Негативното отношение към вас лекаполека нараства. Стига се до там, че към вас "закачат" един много смотан американос с вид на тексаски пастир, точно такова държание и интелект, недостатъчен дори да ви победи на ези-тура. В тази не много приятна компания ще трябва да преследвате злодея Volkov, застрелял така подло духовния баща на нашата обаятелна агентка...

Но най-интересното не е това!

Моделите на враговете, приятелите и NPC-тата из играта са изключително добре направени – скелетна анимация, движещи се устни при говор, веещи се дрехи и всички останали съвременни прийоми, с които една игра се докарва в "екстра" вид. А при Cate Archer е достигната абсолютна технологична висота. Особено във филмчетата, които са направени с графичния енджин на играта!

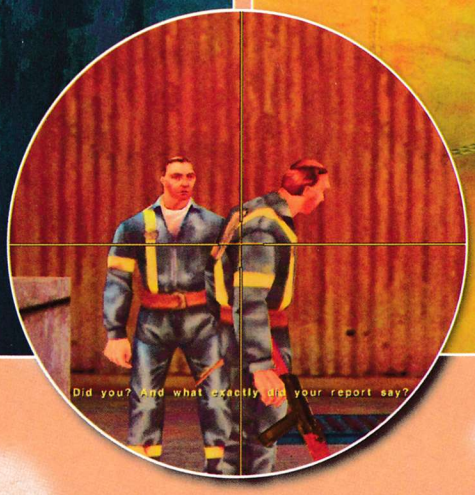
Музиката и саундефектите са подбирани с много усет и вкус и както вече е стандарт, са интерактивни. И определено са много добри.

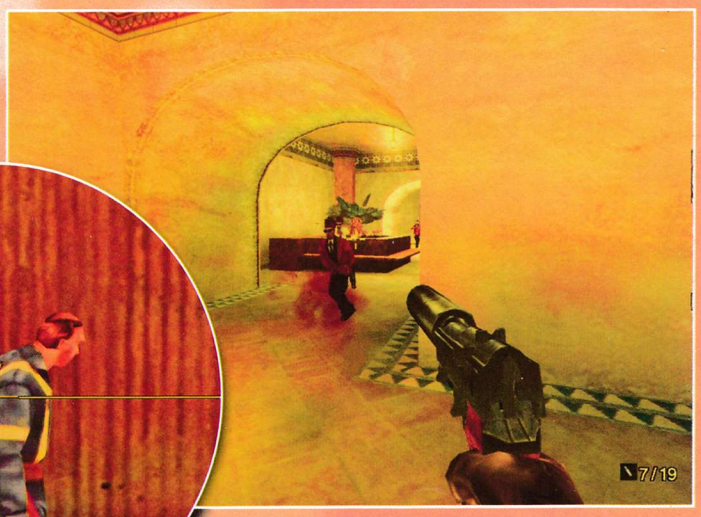
Мисиите са петнайсет, наистина са огромни, пълни с красоти и изненади. Всяко е съставено от много (между пет и девет) поднива, наречени scenes.

Всяка сцена е съвсем логично продължение на предишната, а когато изпълните мисия, пред вас се появява екран, на който се отчита какво сте направили и с какъв успех. Има отчитане на времето, което сте играли, общо колко пъти сте стреляли, колко сте уцелили и къде. На база на това ви се дава нещо като ранг – от victim до expert – както и други подробности от нивото. Самите мисии се развиват на три континента, в доста държави и дори на много различни превозни средства. Cate Archer трябва да броди из самолети, кораби и даже из търбуха на една подводница!

Филмчетата в играта са адски много. Правени са много гот, с чувство за хумор, малко еротични закачки, леки скандалчета и са свързани с действието на играта до такава степен, че липсата им би направила No One Lives Forever деведесет процента unplayable. Може би това е поредният опит да се направи игра, чиято орязана верисия всъщност ще е кажи-речи осакатена. При Elite Force този експеримент не успя, да видим No One Lives Forever :))).

Енджинът, на който е изпълнено всичко това, е Litech 2.5 и това е





първата игра, базирана на тази версия. Поне за мен тя успява да докаже, че при съответния хардуер Lith 2.5 става много добре за геймене. Ах, този hardware...!

С напредването по нивата лекаполека установявате, че Volkov всъщност не е най-големият проблем.

Истинското име на злото е H.A.R.M.

Не че вашият най-върл враг не е свързан с това съкращение, но той е просто сред многото... С тази организация ви предстоят условно казано не една и две "битки" с немалко поредни мисии. Условно казано, защото има не само патаклама и убийства, а и шпионаж, заснимане на счетоводни документи, саботажи, крадене на предмети, отваряне на каси и сейфове. Ще се наложи дори да преминете нелегално Берлинската стена :). Съвсем в традициите на шпиономанията и Студената война, нали?

А "джаджите", с които сте снабдени, са просто страхотни! Оставям на страна многото видове оръжия и амунициите за тях. Интересно за мен е наличието на АК-47 или иначе казано – на съвсем автентичен Калашников. Имате на разположение двадесетина вида много луди нещица, които все пак са съобразени с епохата, в която се вихрите. Няма разни космически вратоотварячки и мегатехнологични оръжия. Има два-три вида "червила" с различно действие, бомба с часовников механизъм, парфюм, но със сълзотворен газ, очила с вграден фотоапарат, запалка-оксижен, шнола, с която може да се отварят катинари, decipher (устройство за разбиване на кодове чрез случайна генерация на числа) и дори едно женско механично перманентно разгонено пуделче, направено с идеята да отвлича вниманието на охранителните песове. Разполагате и с монета, с която да разсейвате хората и още поне една-две джунджурии с по няколко полезни приложения. Всяко такова "нещице" ви се дава след като минете през обучение за неговото използване в базата на UNITY. Безкрайно остроумно и оригинало хрумване, дори и на фона на карането на мотор Triumph и моторен снегоход, е идеята за

Cate Archer – леководолаз!

В една от мисиите трябва да облечете леководолазен костюм и да слезете на една подводница, за да спасявате едни... Не, не няма да ви лишавам от удоволствието сами да изиграете тази мисия, както и цялата игра.

Ако сте си падали някога по филмите за James Bond и игрите тип Deux Ex, харесва ви да се промъквате безшумно из бази на врага, без да стрелнете нито веднъж, без да ви усетят нито пазачите, нито дори камерите за следене и едновременно с това да свършите работа, колкото в целия Quake II, просто не се колебайте дали да почнете този дамски вариант на Джеймс Бонд. Има какво да се види в един шпионски екшън, дори и през очите на жена! Повярвайте ми!

Пеню Дачев

Dial-up услуги:
без ограничение по време

Bitex **SUPER**	25 USD
Bitex **OFFICE**	20 USD
Bitex **NIGHT**	15 USD
Bitex **BG**	15 USD

Нашите интернет карти:

S	5 часа	3 лв.
M	10 часа	5 лв.
L	20 часа + 3 часа бонус	9 лв.
XXL	50 часа + 5 часа бонус	20 лв.

BITEX.COM
first class internet

©2000 AGORA OM-173

интернет за маниаци...

BITEX.COM
first class internet

Български Информационни Технологии АД
1463 София, пл. България 1
административна сграда на НДК, ет. 10
телефон: 02 9549090, 9549094, 9549335
e-mail: info@bitex.com

www.bitex.com

mtel.net
A Company of MobilTel

Потребителско име

Парола

Внимание!
Карта с повредена скреч лента не е валидна и не би следвало да се продава!
Ако попаднете на такава карта, моля обадете се на телефон 088 1010.

Серия: 1234567890

mtel.card
Интернет на длан

X2

Всички закупили карта от специалната коледно-новогодишна серия mtel.card ще получат броя на закупените часове умножени по две!

http://card.mtel.net